ASM SONDERAUSGABE 22 · SPECIAL · SONDERAUSGABE 22

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN

Sonderausgabe Nr.22 1993
öS 65
sfr 7,50
lit 11200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 9,80

ASM SPECIAL 22

LucasArts:

mit Tips und Komplett-Lösungen!

Alles über ...

... die Macher
... die Spiele
... die Helden

- Monkey Island 1+2
- Indiana Jones 3+4
- Maniac Mansion 1+2
- alle anderen Klassiker

Brandheiß: Sam & Max

Indiana Jones and the Fate of Atlantis™

Ein Grafik Adventure von Hal Barwood

Computersysteme	PC (Diskette, CD-ROM), Mac, Amiga
Story	Hal Barwood, Noah Falstein
Programmierung	Michael Stemmle, Ron Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark, Bret Barrett.
Chef-Grafiker	William L. Eaken
Grafik	James Alexander Dollar, Mike Ebert, Avril Harrison
Chef Animator	Collette Michaud
Animationen	Avril Harrison, Anson Jew, Jim McLeod
Titelmusik	John Williams
Sound und Arrangement	Clint Bajakian, Peter McConnell, Michael Z. Land

Indy IV, wie es in Fachkreisen kurz genannt wird, markiert einen Wendepunkt in der LucasArts-Geschichte: Es ist das vorerst letzte Spiel, das für den Amiga umgesetzt wurde. Obgleich es auf dem Charakter des Vorgängers basiert, gibt es bislang keine filmische Vorlage. Damit hat es ein Computerspiel zum ersten Mal geschafft, dem Kino mehr als nur eine Nasenlänge voraus zu sein.
Das Spiel beginnt im Barnett College, wo Indiana Jones nach einer geheimnisvollen Statue sucht. Dabei findet er Hinweise auf die versunkene Stadt Atlantis und macht sich auf die Suche danach. Ihr steuert Indy und manchmal auch seine Ex-Kollegin und Parapsychologin Sophia Hapgood.
Verfolgungsjagden mit dem Auto, Ritte auf Kamelen, Ballonfahrten, das Steuern eines U-Bootes und die Bedienung der Maschinen von Atlantis sind Stationen des Spiels. Somit ist jede Menge Action angesagt, deren Erfolg sehr oft von schneller Reaktion und dem richtigen Knopfdruck im richtigen Moment abhängt.

Indy taucht ab

"Way down below the ocean...": Ihr Spieler, die Ihr Euch auf die Suche nach Atlantis macht, seid gewarnt: Trauet niemandem, denn selbst wenn Euch Euer bester Freund Rat gibt, wie eine Tür zu öffnen oder eine Maschine zu starten sei, kann dieser doch irren. Nur weniges auf der Suche nach dem verlorenen Kontinent ist vom Schicksal festgeschrieben, und was den einen zum Erfolg führt, braucht für den anderen schon wieder keine Geltung mehr zu haben.

▲ Unterwegs in New York City

▶ Bühnenluft

Dreierlei Wege führen zum Ziel, und der, der die Götter austricksen will, indem er alle drei Wege von einem gemeinsamen Start geht (Ihr Sterblichen nennt dies wohl einen gespeicherten Spielstand), wird spätestens nach der Ankunft in Atlantis eine böse Überraschung erleben. Dennoch werden die Götter mit Euch sein, und Euch, wenn Ihr mit der Kraft Eures Verstandes und der Stärke Eurer Faust nachhelft, auch zum Erfolg führen. So spricht der große Nur-Ab-Sal...

New York, New York...

Soweit die weisen Worte des großen Vorsitzenden von Atlantis; wir wenden uns nun unserem peitschenschwingenden Helden zu und schauen, wie er die Probleme anpackt.

Momentan steht er in New York vor dem Theater, in dem Sophia ihre Show abzieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg in das Theater gefunden werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit.

So ganz einfach durch die Hintertür zu gehen, das wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung (1/2/1/3/3) kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch in einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt (liegen sollte!), und auch dann ist der Weg frei. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Tja, da steht Sophia nun und spricht und spricht und... Nach zweimaligem "Anlauf", der jeweils von einem Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es unserem Alter Ego Indiana Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzies. Im Gespräch gibt der nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest; da kommt unsere neuerworbene Zeitung natürlich genau richtig!

Nachdem sich der lästige Kulissenschieber also verdünnisiert hat, bedient sich Indy der modernen Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt er die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind spektakulär, und Sophia schließt sich Indy für den weiteren Verlauf der Suche an, deren erste Station Island sein soll. (Was sich in dieser

▲ *Der Paramount-Berg?*

▲ *Den kenn' ich doch woher...*

und den folgenden Zwischensequenzen sonst noch so alles tut, braucht an dieser Stelle wohl nicht nochmals beschrieben zu werden. Für die, die es noch nicht erlebt haben, soll ja noch ein wenig Spannung übrigbleiben.)

Frostige Empfänge

An der Grabungsstätte auf Station Island treffen die beiden Abenteurer auf Professor Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere kompetente Ansprechpartner zum Thema nennen kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten.

Weil die Azoren beinahe direkt auf dem Weg zum nächsten Ziel liegen, werden sie von unserem dynamischen Duo zuerst besucht, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nicht einmal Sophias geballtem Charme erliegt. Wohl aber läßt er erkennen, daß er an einem Tauschgeschäft interessiert wäre. Sophias Halsband allerdings, das sich als erstes anzubieten scheint, will er nicht, und sie möchte es auch nicht hergeben.

Also geht es weiter nach Mexiko. Der Weg zu Sternhart führt durch ein kleines Dschungellabyrinth, an dessen Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Ein Baum, der als Brücke dienen könnte, wird von einer Schlange blockiert – und was unser Held von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut.

Allerdings erinnern wir uns auch, daß Schlangen nach einer Mahlzeit ein ausgedehntes Mittagsschläfchen zu halten pflegen. Zufällig tobt im Urwald gerade ein schmackhaftes Tierchen herum, und es bedarf nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um der Schlange ein erstklassiges Menü zu servieren und den Weg freizubekommen.

Professor Sternhart kann man mit der Peitsche allerdings nicht beikommen. Als Eintrittskarte in seinen Tempel verlangt der Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort "Titel" sind recht interessant, und so spricht man den Flattermann ganz einfach noch mal auf dieses Thema an. Prompt liefert er die gesuchte Antwort – und das ganz ohne Fütterung.

Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenauge fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen.

Die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufsbude hat, würde sich dazu sicher gut eignen, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren.

Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale, und siehe da: Das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, der natürlich sofort aktiviert wird.

Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts Besseres zu tun, als sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuhauen. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Perle aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können.

Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Station Island, vielleicht findet sich ja dort noch etwas. Tatsächlich: Der unterkühlte Professor Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Gefüttert mit der Oridingsbums-Perle, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Für diese Figur läßt Costa endlich die Informationen springen: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird. Und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin!

Gehe zu
Gib Nimm Benutze
Öffne Rede Drücke
Schließe Schau Ziehe

▲ *Frühstück gibt es hier wohl nicht*

Buch gesucht!

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken – zumindest für den geplagten Spieler: Es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

Ashkenazy Collection: Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit dem Glas begibt er sich im ersten Stock des anderen College-Gebäudes in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel kann beim Durchsuchen der Urne im nächsthöheren Stockwerk gefunden werden.

Aber wie soll man dort hinaufkommen? Klar, die Mayo macht's! Ganz einfach den Totempfahl etwas einschmieren, der in dem Raum sein trostloses Dasein fristet, das Teil zweimal gezogen, und schon hat Indy eine ideale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe, und in ihr ist das gesuchte Buch.

Sprague Collection: Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen (vor dem Verzehr wird gewarnt...). Dann geht's zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi beim Besteigen der Kohlerutsche als Haftmittel dient. Die führt in einen abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderem drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs; wird sie im Heizungskeller "aufgetaut", kommt der Dialog zum Vorschein.

DER HERMOCRATES
Nun habe ich endlich Platos Dialog in voller Länge übersetzt.
Das griech. Original ist verloren, so daß ich den arab. Text nahm, den ich in einem italienischen Kloster vor einigen Jahren fand.
Nun frage ich ... Kann dieses seltene Buch das Geheimnis von Atlantis lüften?
Vielleicht nicht. Niemand wird es je veröffentlichen. Es wäre zu lächerlich.
Um sicher zu gehen, hat Sprague eine Kopie.
—Charles Sternhart
London, 1922

▲ *Wichtige Eintragungen*

Dunlop Collection: Das ist die letzte Möglichkeit (hoffe ich) – das Buch ist unter dem umgestürzten Bücherregal zu finden. Um dranzukommen, gibt es sogar zwei Wege. Entweder per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird das als Wurfgeschoß verwendet, fällt der verlorene Dialog sozusagen vom Himmel. Oder: Wer lieber den Techniker spielt, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Re-

gals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, ist ja wohl klar...

Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet. Im folgenden Gespräch entscheidet sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird (am besten vor dem Gespräch abspeichern).

Auch unsere Beschreibung teilt sich an dieser Stelle, und den Lesern sei es anheimgestellt, die jeweils passende Fortsetzung selbst herauszusuchen. Bei der Orientierung mögen die Zwischenüberschriften helfen: "Solo für eine Peitsche" kennzeichnet den Solo-Weg ("Wits path"), ab "Indy schlägt sich durch" beginnt der Actionteil ("Fists path"), und ab "Gemeinsam sind sie unausstehlich" lest Ihr, was Indy und Sophia gemeinsam erleben ("Teampath").

Alle drei Wege treffen sich später wieder zum glücklichen Finale "Willkommen in Atlantis". Alles klar? Dann los...

Solo für eine Peitsche

Wenn sich Indy allein auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen: Omar Al Jabbar in Algier und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug) kann unserem Helden nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen (1, 2, 1, 1). Diese erweist sich später in Algier als nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen.

Weil der aber kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt unser Held den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Hausangestellten sehr schnell aus den Augen; dafür fällt ihm jedoch ein Mann mit einem roten Fes auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn, ihm den Fes zu überlassen (4, 3, 1, 3, 1, 2).

Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fes aufgeschwatzt, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt er Indy direkt zu Omars Haus.

Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und beauftragt den Diener, die Polizei zu holen. Indy steckt den unfreundlichen Patron daraufhin in die hintere Kammer und schließt ihn dort ein. Jetzt kann er sich ungestört umschauen und sich auch an Omars Besitztümern vergreifen.

Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hinteren Teil des Hauses wartet ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht dienstbar zu sein.

Allein in der Wüste

Die Flucht führt Indy in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und in den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß er wiederholt von patrouillierenden Nomaden angehalten wird. Die ersten beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reichen ein Blick aus seinen treuen Augen sowie ein zuversichtliches "Trust me", damit sie ihn passieren lassen.

Nachdem er fast alle Orte abgeklappert hat, gelangt Indy zur Ausgrabungsstätte. Dort fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf. Darin ist zwar ein Telegramm mit Plänen über eine Entführung Trottiers zu finden, aber einige wichtige Teile fehlen leider. Auch das Kamel hat sich inzwischen aus dem Staub gemacht, und Indy muß einen anderen Weg suchen, um den Ort wieder zu verlassen und Trottier zu warnen.

Eine Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der unser Held zunächst gar nichts sieht, dann aber einige Gegenstände ertasten, identi-

◀ *Ob es da was zu finden gibt?*

fizieren und aufnehmen kann. Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Treibstoff aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können aber benutzt werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen. In der Vase befindet sich übrigens noch eine Orichalcum-Perle. Zu guter Letzt treibt Indy noch eine stabile Schiffsplanke auf, mit der er ein wenig in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne größeren Erfolg.

Wesentlich ertragreicher ist da schon ein beherzter Druck auf das Gemälde an der linken Wand – genauer gesagt, ein Druck auf das runde Objekt. Es öffnet sich ein Geheimfach mit einer atlantischen Statue.

Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statue in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie, und so steht der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege.

Streß in Monte Carlo und anderswo

In Monte Carlo fühlt sich Trottier noch recht sicher. Auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr befindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnappen, geht ihm langsam ein Licht auf.

Den Streß hat natürlich wieder unser Held, der sich das nächste Auto greift und sich an die Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung für die bisherigen Bemühungen erhält Indy Informationen über eine atlantische Kolonie auf Thera. Außerdem erfährt er den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen "Sun Stone", die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat.

Die Suche nach der richtigen Straße ist nur noch ein Klacks, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück geht es per pedes zum Hotel, von dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera. Mal sehen, ob an der Sache etwas dran ist.

Tote Hose in Thera – das ist der erste Eindruck. Immerhin findet sich im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens wieder befreien.

Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von dieser Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das

▲ *Das Leben ist ein ständiges Auf und Ab ...*

Richtige in dieser Situation. Passende Bauteile liegen am Hafen schon bereit, nur der Hafenwächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such- und Laufarbeit läßt er sich jedoch überreden.

Zurück geht's zur Ausgrabungsstätte, wo der atlantische Mechanismus in der Höhle ausprobiert wird. Er funktioniert noch ganz gut. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf die die Steinscheibe hervorragend paßt. Nun wird die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt; die Tür öffnet sich erneut. Diesmal befindet sich eine antiken Steinplatte dahinter, die Indy einsackt. (Und bitte nicht vergessen, die Tür wieder zu schließen, schließlich brauchen wir den "Sun Stone" noch!) Weiterhin liegt vor dem Höhleneingang eine leere Kiste herum, auf deren Deckel eine Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Der Rest ist einfach: Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eingetauscht! Als begeisterter Kunstsammler tauscht der Wächter die Steintafel gegen den Korb, das Netz gibt es als Zugabe kostenlos. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus einer Ritze Gas strömt. Der ganze Ballonkram wird zusammengefrickelt, und mit Hilfe des Schlauchs aus der Wüste kann Gas in das Luftschiff gefüllt werden. Ab geht die Luftpost!

Jetzt gilt es, die Möwen solange mit dem Ballon zu erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt. Dann ein beherztes Landemanöver, und schon steckt unser Held mal wieder in größerem Schlamassel...

Mit dem U-Boot nach Kreta

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy zwar nicht störend auf, etwas mulmig ist ihm aber schon. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas Wichtiges zu verbergen, denn sonst würde da nicht dieser Wachtposten herumstehen. Er kann schließlich abgelenkt werden: Indy macht ihm mit einem Sandwich den Mund wäßrig, dessen Zutaten er in der Kombüse organisiert; dann bietet er an, kurzfristig selbst die Wache zu übernehmen.

So bekommt er Gelegenheit, im Schrank den "Moon Stone" sowie detaillierte Anweisungen für die Bedienung der Torpedos zu finden. Die braucht er auch, denn inzwischen hat das Boot sein Ziel erreicht, und die Bösewichte haben das Schiff verlassen.

Indy will ihnen nach, der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist jedoch blockiert. Ein Ausweg wäre der "lebende Torpedo" – wenn's nur so einfach wäre! Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitän seine Show ab.

Also muß erneut Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut; wendet Indy nun die Bedienungsanleitungen auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten kleinen Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu steigen. Ein kräftiger Zug an der Leine, und schon befindet sich

▲ *Medium-Duett*

◀ Ziemlich wüste Gegend

unsere Wasserratte auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Ausgrabungsstätte bringt nichts, schließlich hat er ja schon zwei Steinscheiben, die er auf dem Podest auch gleich entsprechend anwendet. Es öffnet sich die Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das glücklicherweise relativ klein und übersichtlich ist. Daher sei auf Karten verzichtet; eine grobe Übersicht der besonderen Räumlichkeiten reicht aus.

Drei Steinköpfe, die bei der Eingangstür stehen, warten nur darauf, mitgenommen zu werden. Der Nachteil: sie dienen gleichzeitig als Türöffner. Also bleibt einer vorerst zurück und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt.

Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Tür, die mit den drei Köpfen geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wackelig sitzt. Ein Schlag mit der Peitsche, und er fällt auf den Boden. Der entpuppt sich daraufhin als Aufzug und führt Indy eine Etage tiefer.

Dort trifft er die Überreste von Sternhart, die neben dem ersehnten "World Stone" auch noch einen Stock, einen Wollschal, einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Spürgerät bewachen. Ein solches bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine. Jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an.

Der Weg durch diese Höhle endet vor einer Gittertür. Allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls am Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hinaufklettert.

Hinter der Gittertür, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugmechanismus. Mit dem Stab kann er das Gegengewicht entriegeln. Jetzt muß er nur noch eine Etage tiefer das Pendant des Aufzugs finden und dieses mit dem Stab als "Zahnstocher" für die Statue aktivieren.

Schon geht es wieder nach oben, und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe. Als Extra ist auch noch etwas Orichalcum vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, das wohl zu Bergbauzwecken entwickelt worden war. Richtig: Als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesetzt wird, buddelt sie prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis frei.

Nun folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben; diesmal werden alle drei benötigt. Es öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint in eine Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaut aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in der Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden.

Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Das Ganze wird im vorigen Raum wiederholt, und nach etwas Buddelarbeit mit der Planke kommt eine Tür zum Vorschein. Hinter ihr finden sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen

▲ Der Aufforderung sollte man Folge leisten

▲ Sprach ein U-Boot zum anderen: "Na, Du auch hier?"

– oder das, was man in Atlantis darunter verstand.

Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen einer Ori-Perle wird unser Held per Expreß nach Atlantis verfrachtet. *(Weiter geht es im Abschnitt "Willkommen in Atlantis".)*

Indy schlägt sich durch

Der "Fists path" beginnt im Prinzip nicht anders als der Solo-Modus. Zuerst wird in Monte Carlo die Visitenkarte besorgt und in Algier Omars Laden aufgesucht. Dort trägt Omars Diener den Fes allerdings schon, und Indy kann im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen.

In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas Trouble, aber mit ein paar Fausthieben werden sie schnell ruhiggestellt. *(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem "Sucker Punch" behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, aber nicht ist. Er wird über die <0> auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner auf diese Weise sofort zu Boden, allerdings gibt es dafür keine IQ-Punkte.)*

Jetzt folgt das schon beschriebene "Erwerben" der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab geht es in die Wüste. Auch hier macht man wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast und zeigt die Karte vor. Eventuell auftauchende Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen.

An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Es ist gerade genug Zeit, um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, aber der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also wird in der Höhle Licht angemacht *(der Generator ist schon betankt)*, und die Umgebung wird genauer untersucht.

Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt den "Sun Stone", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum. Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe.

Also flugs die entsprechende Kombination aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber von einem rabiaten Nazi bedroht. Kein Problem: Nachdem unser Held den unangenehmen Zeitgenossen mit der Peitsche entwaffnet und ihm einige Prügel verpaßt hat, herrscht wieder Frieden in der Wüste.

Wohin nun? Die Karte in der Höhle liefert einen Hinweis auf Kreta. Repa-

▲ Torpedo los!

raturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts, in Richtung der Insel...

Buddeln auf Kreta

Nach einer glatten Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die nächste Geheimtür werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, und die wird genau inspiziert.Als erstes fällt Indy am linken oberen Rand des Geländes *(über die Brücke gehen)* ein Vermessungsinstrument in die Hände. Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhaufen sein Interesse.

Werden die Geröllhalden näher untersucht, dann kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt werden noch schnell alle Räume durchforscht. In einem von ihnen findet sich eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert ein "X" den richtigen Punkt, und nach etwas Buddelei mit der Planke erblickt der "Moon Stone" das Tageslicht.

Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, kommt mal wieder ein Nazi ins Spiel und verlangt nach Prügeln. Kann er haben! Indy macht vorerst wie gewohnt weiter: Zwei Köpfe nehmen, einen von der anderen Seite nachholen, die andere Gittertür mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopf-Statue suchen, und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren.

Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Der Wasserfall wird untersucht, und an der Kette klettert Indy wieder hinauf. Dann sucht er den anderen Aufzug, entriegelt oben das Gewicht mit dem Stock und aktiviert unten den Zahnstocher-Mechanismus.

Er fährt nach oben und beschlagnahmt Goldkiste und Perlen.

Gib ihnen Saures!

Und dann? Es wird nach einer verschlossenen Tür gesucht, die sich erst nach mehreren Versuchen öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Abgrund, der mit Hilfe der Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. Und jetzt gibt's erst mal richtig Keile, denn die folgenden Räume werden überwiegend von Nazi-Wachen bevölkert. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf, um mit den Herrschaften fertig zu werden, bei einigen gibt es jedoch "amüsante" Alternativen. Den allerersten Posten nach dem Abgrund kann man im wahrsten Sinne des Wortes plätten, indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt.

Über dem Kopf eines anderen Postens hängt verführerisch ein Tropfstein – betritt man die Szene von oben und tippt den Tropfstein an, hat das doppelten Nutzen. Erstens gibt es einen Posten weniger, und zweitens ist der Stein nun dort, wo man ihn später noch braucht.

Anschließend ist Herr Arnold an der Reihe, ein recht kräftiger Bursche, dem in fairem Faustkampf nicht beizukommen ist *(auch nicht mit dem "Sucker Punch")*. Eine Felskugel erinnert unseren Helden jedoch an ein völlig anderes Abenteuer. So verschafft er der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe und bringt die Riesenpille mit dem Tropfstein endgültig ins Rollen. Was passiert? Auch Herr Arnold ist platt. *(Hasta la vista, Baby!)*

Bei Arnold findet sich ein Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als Orichalcum-Detektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube *(dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein)* doch tatsächlich Sophia ausfindig, die hier zum Kakerlakenzählen verdonnert wurde. Indy läßt die Peitsche hinab, holt sie aus der Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit.

Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch wird am Atlantis-Modell eine weitere Tür geöffnet. Sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

▲ *Marmor, Stein und Eisen bricht*

Mann über Bord

In Thera ist nach wie vor wenig los. Die Grabungsstätte im Hinterland birgt nichts außer einem Werkzeugkasten für Reifenreparaturen. Wenigstens scheint das Verlassen der Insel gesichert zu sein. Der Kapitän des vergammelten Bergungsschiffs hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jedem beliebigen Ort abzusetzen.

Wo soll's denn hingehen? Ganz einfach: Schlag' nach bei Plato! Thera, die "Lesser Colony", liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand von Atlantis. Die Richtung wird einfach umgekehrt, und bei der Entfernung muß nur Platos Irrtum korrigiert werden. Schon klappt die Sache!

An der gewünschten Position angekommen, tritt noch ein kleines Problem auf, denn im Taucheranzug haben offensichtlich die Motten gehaust. Zum Glück hat Indy den Werkzeugkasten dabei. Indy repariert das Tiefseekostüm, schließt es an die Luftpumpe an und steigt hinein. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord.

Kaum ist Indy unter Wasser, tauchen die Nazis mit einem U-Boot auf, entführen Sophia und schneiden Indy von der Luftzufuhr ab. Dem bleibt nichts anderes übrig, als auf dem Meeresboden schnellstmöglich nach dem Eingang zum verlorenen Kontinent zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl, und nach Murphy ist derjenige der richtige, den man noch nicht erkundet hat...

Nachdem Indy schließlich fündig geworden ist, steht er dort, wo sich alle Wege wieder treffen *(Willkommen in Atlantis)*.

Gemeinsam sind sie unausstehlich

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf den Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch noch nicht mit. Er besteht darauf, eine der Steinscheiben zu sehen. Also geht es weiter nach Monte Carlo. Als kleines Souvenir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit.

In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Séance mit Sophia zu

überreden. *(Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platos Dialog. Auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch so an Bemerkungen fallenläßt. Und wenn sich der Herr nicht auf Anhieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren.)* Hat es schließlich geklappt, gibt es zwei Möglichkeiten, an die begehrte Scheibe zu kommen.

Wenn Sophia die Séance allein durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben *(sofern Indys Gespräche mit Trottier noch im Hinterkopf herumschwirren)* von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die dem armen Trottier einen tierischen Schrecken einjagen.

Willkommen in der Wüste

In jedem Fall überläßt Trottier den beiden Helden den "Sun Stone", und der stimmt denn auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhalten sie eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell den störrischen Geist aufgibt. Also muß ein anderes Transportmittel her. Der Fesselballon wäre ganz hilfreich.

gen irgend etwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt. Dann wird umgetauscht, und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus, und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen.

Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er noch gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen. Also bedarf es eines "Entfesselungstricks". Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde zuvor aber noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich zunächst quer. Nach

▲ *Was ist das? a) Gebäck, b) Gullydeckel, c) ganz was anderes*

letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig. Aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern...

Wesentlich amüsanter ist Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier, dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde,

Aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt eine kleine Tauschaktion: Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will ein "Geschenk" nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst ge-

einem erneuten Überredungsversuch steht sie aber fast richtig. Ein kleiner Schubser, und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinksauer, aber der Zweck heiligt die Mittel, und das Messer befreit den Ballon.

Die Steuerung hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen und Nomadendörfer abge-

▲ *Die sehen schon ziemlich tot aus*

klappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden. Sophia allerdings geht bei der ersten Gelegenheit verschütt.

Indy nutzt den Augenblick der Ruhe und erkundet die freigelegte Höhle *(Generator wie bereits beschrieben betanken)*. Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt *(das linke Geheimfach ist diesmal leer)*, man spielt ein wenig mit dem Holzstab und dem "Sun Stone" herum, und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche.

Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischchen auch ein Ersatzteil für das Auto mit. Die noch fehlende Zündkerze organisiert Indy aus dem Generator. Jetzt wird schnell noch der Laster repariert, und weiter geht es nach Kreta.

Diverse Ausgrabungen

Auf der dortigen Grabungsstätte wird *(wie schon für den "Fistspath" beschrieben)* der "Moon Stone" ausgebuddelt und anschließend der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier gibt's vorerst nichts Neues. Allerdings muß sich Indy, nachdem die Überreste von Sternhart nebst Stock und "World Stone" gefunden worden sind, allein auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren. Aber den Weg dorthin kennen wir ja schon.

Weiter geht es zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von "Sternharts Grabkammer". Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln *(2, 2, 1, 4, 2)* Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Tür von der anderen Seite zu öffnen.

Klar, was jetzt kommt: Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gebuddelt werden muß. Zuvor muß Sophia noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen *(3, 3, 1, 1, 1)*. Was hinter der Geheimtür liegt, das ist ebenso bekannt wie die Tatsache, daß dort mal wieder mit den Steinscheiben gespielt werden darf.

Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel. Sie entführen Sophia und sperren Indy ein. Aber keine Panik: Der Mann mit dem Hut kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, auf das Sophia verschleppt wird.

Im U-Boot – ohne Fallschirm...

Der Kapitän reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys Auftauchen, wird aber schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft des Schiffs keine Sperenzien macht, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert. Nun kann Indy sich seinen drei Problemen widmen.

Erstens: der Befreiung von Sophia. Sie wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten. Indy kann ihr durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort, und schon hat es sich ausgewacht...

Zweitens: die Wiederbeschaffung der Steinscheiben. Auch kein Problem,

▲ *Irgendwo muß doch ein Hebel sein ...*

denn in der Küche findet sich neben Brot und Wurst *(einstecken!)* auch ein Porzellankrug, in dem sich etwas Batteriesäure unterbringen läßt. Die will dem Tresor im vorderen Teil des Schiffs überhaupt nicht schmecken, und er gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei.

Der Schlüssel löst auch das dritte Problem: Es gilt, die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, und mit seiner Hilfe läßt sich die Notsteuerung aktivieren *(das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war)*. Doch das ist noch nicht alles, denn so ein U-Boot hat wesentlich mehr Bedienungselemente. Indy spielt also an allen Hebeln herum, bricht dabei allerdings einen wichtigen ab. Diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht, und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein gewisser Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt...

Nach etwas Training hat Indy das Schiff jedenfalls im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia schon wieder entführt, und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen beiden Wegen hingekommen wäre – kurz vor Atlantis.

Willkommen in Atlantis

Wie auch immer Indy hierher gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Zunächst ertastet er eine Leiter, dann einen Geröllhaufen. An den stellt er die Leiter an. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Der spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar.

Platos Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für diese Tür nur um 180 Grad gedreht zu werden braucht, und schon steht er im äußeren Ring von Atlantis. *(Zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen. Das ist die einzige Stelle im Spiel, an der das nicht automatisch geschieht!)*

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an einer anderen Stelle. Daher gibt es jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen.

Prinzipiell muß jeder Raum einmal betreten werden *(ein Fragezeichen auf der Karte bedeutet, daß Indy noch nicht dort war; wichtige Räume bekommen hier einen entsprechenden Namen)*. Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen. Zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen, und in einem von ihnen verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

Zu den einzelnen Gegenständen: Gesucht werden eine Aal-Figur *(wie die auf Station Island)*, eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett *(findet sich immer ganz am südlichen Ende des äußeren Korridors)* sowie zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden *(ein Zahn- und ein Speichenrad)*. Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher. Um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren.

Außerdem ist auf folgende Räume zu achten:

"Sentry Room": Hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! *(Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat, nämlich innen im südlichen Teil des Kreises.)* "Crabb Central": ein Raum mit einem Brunnen, in dem viele Krabben herumwuseln. Indy fängt sich eine davon, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwichs als auch das fertige Produkt, selbst wenn schon mal jemand reingebissen hat. Notfalls tun es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Nazi-Wachen in Atlantis erhält.

"Lava Room". Hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im "Machine Room" zum Einsatz. Die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrads aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus... *(nicht vergessen, das Speichenrad wieder mitzunehmen!)*

Es gibt zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen: Einer davon bringt Indy in Reichweite einer Statue, die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet. Wurde alles erledigt, kann sich unser Held

▲ **Immer hat man irgend etwas am Halse**

dem "Sentry Room" zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft. Anschließend wird eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs gesteckt, und die schwere Tür öffnet sich.

Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei. Allerdings traut diese sich nicht unter dem schweren Gitter durch, und so muß Indy erst noch nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil von der zerstörten Statue mit.

Seltsame Maschinen

Der Weg zum mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Zwischenmahlzeit zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt; das Öffnen der diversen Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil. Der geschlossene Schrank offenbart eine Zeichnung, die man sich besser einprägen sollte.

Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang. Dieser führt zu einem seltsamen Türöffner, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält unseren Helden nicht auf. Er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des an Ort und Stelle vorgefundenen Robots. Jetzt wird die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots wird entfernt, und die Maschinenteile werden so eingesetzt *(man denke an die Zeichnung)*, daß sich der linke Arm nach vorne bewegt.

Dann geht's wieder runter. Die Kette wird an der Tür festgemacht, der linke Arm wird wieder nach hinten bewegt, und krracks...

Durch das Öffnen der Tür wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus ihrem Gefängnis befreit werden kann. *(Zurückgehen, den Stab überreichen, das Gitter anheben und sichern, da man einen Plan hat.)*

Gemeinsam geht es nun zurück zum mittleren Ring. Daß die beiden Abenteurer dem Ziel nahe sind, zeigt sich im nächsten Raum nach dem Türöffner. Dort wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und auch Sophia gerät in den Bann des bösen Geistes.

Ein Blick auf ihre Kette zeigt den Übeltäter. Nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr. Das Ding landet in der Goldkiste und diese in der Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Zepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

Durchbrüche...

Normal? Na ja: Die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher als das, was wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmierereien an den Wänden entpuppen sich

als Bedienungsanleitung für den Gräber, der mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Zepters sowie des Türstabs in Bewegung gesetzt wird.

Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also werden die Hebel umgesteckt und eine Vollbremsung durchgeführt. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den Weg in das Innere von Atlantis frei.

Dort geht es ziemlich heiß her – Lava an allen Orten! Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen. Nach einigen Fehlversuchen kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lavafeld ist auch kein Problem mehr.

Schließlich stehen sie vor dem Herzen von Atlantis – vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Ob's funktioniert? Die Steinscheiben werden eingesetzt, und die richtige Kombination wird eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen! Also nochmals zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine erfolgreich aktiviert wurde? Richtig, auf der Bildfläche erscheinen die Herren Ubermann und Kerner. Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg. Der nächste "Freiwillige" soll Indy sein. Tolle Sache, oder? Als Gott könnte er Ubermann sehr leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar (3, 2, 3, 4, 3, 2, 1).

Der werte Ubermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal. Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde zwar Indy das Leben retten, aber wir wollen doch alle ein Happy End, oder? Also lassen wir Ubermann ruhig das Podest besteigen. Die Maschine explodiert, die Helden flüchten. Während sowohl die Sonne als auch Atlantis im Meer versinken, genießen Sophia und Indy die romantische Schlußszene und überlegen sich schon einmal, welche mythische Story sie wohl im nächsten Indiana-Jones-Abenteuer wieder zusammenführen wird. Der Spieler jedenfalls darf sich in dem Bewußtsein zurücklehnen, gute Arbeit getan zu haben. ■

Michael Anton/Boris Theodoroff/sma

▲ *Happy End?*